Pony-Pokal

Spielidee: Anja Wrede und Christoph Cantzler
Illustration: Katja Schmiedeskamp

Endlich ist der Tag des großen Ponyturniers! Alle haben gut trainiert, um heute in den verschiedenen Disziplinen ihr Bestes zu geben. Wer gewinnt die meisten Turnierkarten und wird am Ende der glückliche Gewinner des großen Pony-Pokals sein?

Spielinhalt

24 Ponykarten (6 Karten pro Pony), 12 Turnierkarten, 4 Möhren, 1 Spielanleitung



Aufgabenkarten Vorderseite *Rückseite*



Ponykarten Vorderseite *Rückseite*

Spielidee

Die Turnierkarten zeigen, in welcher Disziplin die Ponys antreten werden. Jedes Kind deckt eine seiner Ponykarten auf und hofft, die höchste Punktzahl zu erreichen. Denn nur wer das größte Hufeisen der passenden Farbe aufgedeckt hat, bekommt den Punkt. Doch aufgepasst! Da sich die Reihenfolge der Ponykarten immer wieder ändert, muss man ein gutes Gedächtnis haben, um mit etwas Glück das spannende Turnier zu gewinnen.

Spielvorbereitung

Im Spiel gibt es Turnierkarten und Ponykarten. Die Turnierkarten zeigen auf der Vorderseite jeweils eine von insgesamt vier Disziplinen, in denen ihr mit eurem Pony antreten müsst. Jede dieser Aufgaben hat einen andersfarbigen Rand.
Die Ponykarten haben auf der Vorderseite eine Skala mit unterschiedlichen Hufeisen. Je weiter oben ein entsprechend farbiges Hufeisen hängt (und je größer es somit ist), desto besser ist das Pony in der jeweiligen Disziplin.
Mischt die Turnierkarten und legt sie mit der Aufgabenseite nach unten zu einer Laufstrecke aus.
Jeder von euch sucht sich ein Pony aus und nimmt die passenden sechs Ponykarten zu sich. Mischt die eigenen Ponykarten gut durch und legt sie verdeckt mit der Hufeisenseite nach unten vor euch in eine Reihe.
Jedes Kind bekommt außerdem eine Möhre.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt auf einem Pony oder Pferd geritten ist, darf beginnen und die erste Turnierkarte der Laufstrecke für alle sichtbar aufdecken.
Nun seht ihr, welche Aufgabe eure Ponys meistern müssen.
Versuche, eine deiner Ponykarten mit einem möglichst großen Hufeisen der passenden Farbe aufzudecken.
Reihum decken die anderen Spieler ebenfalls eine ihrer Ponykarten auf.

Wer hat das größte Hufeisen der passenden Farbe aufgedeckt?

Bravo! Dein Pony hat diese Disziplin gewonnen. Du bekommst die Turnierkarte als Belohnung und legst sie neben dir ab. Dein Pony darf sich nun ausruhen: Nimm die Karte aus der Reihe heraus und lege sie verdeckt beiseite. Die Möhre legst du als Futter darauf. Sie bleibt nun solange auf dieser Ponykarte liegen, bis du wieder bei einer Aufgabe der Beste bist. Dann wird wieder die erfolgreiche Ponykarte unter die Möhre gelegt. Die Karte, die vorher unter der Möhre lag, kommt verdeckt an den frei gewordenen Platz der Kartenreihe.



Achtung:
Haben mehrere Kinder ein gleich großes Hufeisen der passenden Farbe aufgedeckt? Dann decken nur diese Kinder sofort eine weitere Ponykarte auf und die Hufeisen werden erneut verglichen. Dies wird solange wiederholt, bis ein eindeutiger Sieger in dieser Disziplin feststeht.

Anschließend werden alle Ponykarten wieder verdeckt. Wer die Turnierkarte erhalten hat, darf die nächste Turnierkarte und anschließend eine eigene Ponykarte aufdecken. Nun setzt sich das Spiel wie oben beschrieben fort.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die letzte Turnierkarte verteilt wurde. Das Kind mit den meisten gewonnenen Turnierkarten ist der glückliche Gewinner.

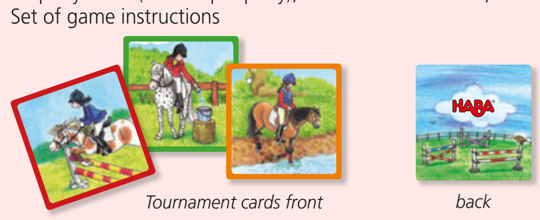
Pony Trophy

Authors: Anja Wrede und Christoph Cantzler
Illustrations: Katja Schmiedeskamp

Finally the day of the big pony tournament has arrived! Everyone is well trained to give his or her best in the different events today. Who will win the most tournament cards and be, in the end, the happy winner of the big pony trophy?

Contents

24 pony cards (6 cards per pony), 12 tournament cards, 4 carrots, Set of game instructions



Tournament cards front *back*



Pony cards front *back*

Game Idea

The tournament cards show the events the ponies are competing in. Each child turns over one of his or her pony cards and hopes to make the highest score. Only the one who uncovers the biggest horseshoe with the matching color will receive a point. But watch out! As the order of the pony cards changes over and over again, good memory skills – and a bit of luck – are required to win the exciting tournament.

Preparation of the Game

There are tournament cards and pony cards. The front of each of the tournament cards show one of the four events you can compete in with your pony. Each is marked with an edge in a different color.

The fronts of the pony cards show a range of different sized horseshoes. The further up a colored horseshoe is hanging (thus the larger it is) the better for the pony when it comes to the corresponding discipline.

Shuffle the tournament cards and place them with the event side face down to form a path. Each player chooses a pony and takes the six corresponding pony cards. Shuffle your pony cards and place them with the horseshoe face down in a row in front of you. Next, each player takes a carrot.



How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has ridden a pony or a horse most recently may start and turns over the first tournament card of the path so that all players can see it clearly.
Now try to turn over the pony card showing the largest horseshoe of the corresponding color.
Then, one by one, the other players also turn over one of their pony cards.

Who has turned over the largest horseshoe of the matching color?

Bravo! Your pony has won this event. You receive the tournament card as a reward and keep it next to you. This pony now has a rest. Take the pony card out of the row and place it face down apart from others. To feed the pony, place the carrot on it. The carrot stays there until you are the best in another event. Then the successful pony card is placed underneath the carrot and the card which was there is returned to fill the gap left free in the row of cards.



Watch out:
If various players have turned over a horseshoe of the same size and matching color, those players immediately turn over another pony card and compare the horseshoes. This is repeated until it is clear who is the winner of the event in question.

Then all the pony cards are turned over again. The winner of the tournament card now turns over the next tournament card and one of his pony cards. The game continues as described above.

End of the Game

The game ends as soon as the last tournament card has been distributed. The child who won the most tournament cards is the happy winner.

Tournoi de poneys

Idée : Anja Wrede und Christoph Cantzler
Illustration: Katja Schmiedeskamp

Le jour du grand tournoi de poneys est enfin arrivé ! Tous se sont bien entraînés pour être aujourd'hui les meilleurs dans les différentes disciplines. Qui remportera le plus de cartes de tournoi et sera déclaré vainqueur de ce tournoi ?

Contenu du jeu

24 cartes de poney (6 cartes par poney), 12 cartes de tournoi, 4 carottes, 1 règle du jeu



Recto des cartes de tournoi *Verso*



Recto des cartes de poney *Verso*

Idée

Les cartes de tournoi indiquent dans quelle discipline les poneys doivent s'affirmer. Chaque joueur retourne une de ses cartes de poney en espérant obtenir le plus grand nombre de points. En effet, seul celui qui retourne le plus grand fer à cheval de la couleur correspondante récupère le point. Mais attention : comme l'ordre des cartes de poneys change sans arrêt, il faut avoir une bonne mémoire ainsi qu'un peu de chance pour pouvoir gagner ce tournoi.

Préparatifs

Dans le jeu, il y a des cartes de tournoi et des cartes de poneys. Le verso des cartes de tournoi indique une discipline parmi quatre en tout, que vous devez réaliser avec votre poney. Chaque discipline est encadrée d'une couleur différente.
Le recto des cartes de poneys comporte une graduation représentée par différents fers à cheval. Plus un fer à cheval est accroché en hauteur (donc plus il est de grande taille), plus le poney excelle dans la discipline correspondante à la couleur de ce fer.
Mélangez les cartes de tournoi et posez-les en un circuit avec la face discipline non visible.
Chacun de vous choisit un poney et prend les six cartes correspondantes. Mélangez les cartes de poney de votre jeu et posez-les devant vous en une rangée, face fers à cheval cachée. Chaque joueur prend aussi une carotte.

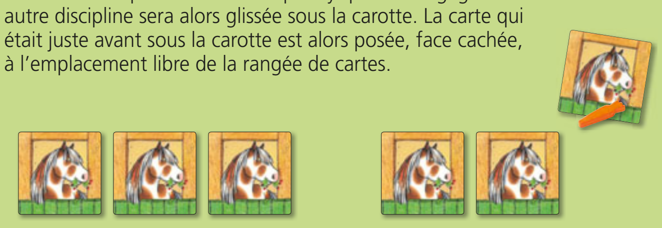


Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est monté sur un poney ou un cheval en dernier a le droit de commencer. Il retourne la première carte de tournoi du circuit de manière à ce que tout le monde la voit. Regardez alors quelle discipline vos poneys doivent accomplir. Retourne une de tes cartes de poney en essayant de trouver celle qui a le plus gros fer à cheval de la couleur correspondante. Chacun à leur tour, les autres joueurs retournent aussi une de leurs cartes de poney.

Qui a retourné le plus gros fer à cheval de la couleur correspondante ?

Bravo ! Ton poney a remporté la victoire dans cette discipline. Tu récupères la carte de tournoi en récompense et la poses à côté de toi. Ton poney a alors le droit de se reposer. Retire la carte de la rangée et pose-la de côté, face cachée. Pose la carotte dessus. Elle restera sur cette carte de poney jusqu'à ce que tu sois de nouveau le meilleur dans une autre discipline. La carte de poney qui te fera gagner dans cette autre discipline sera alors glissée sous la carotte. La carte qui était juste avant sous la carotte est alors posée, face cachée, à l'emplacement libre de la rangée de cartes.



Attention :
si plusieurs joueurs ont un fer à cheval de la même taille et de la bonne couleur, seuls ces joueurs retournent tout de suite une autre carte de poney et les fers à cheval sont de nouveau comparés. On répète ceci jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant dans cette discipline.

Ensuite, toutes les cartes de poney sont de nouveau retournées. Celui qui a récupéré la carte de tournoi a le droit de retourner la carte de tournoi suivante et ensuite une des cartes de poney de son jeu. La partie se poursuit comme décrit plus haut.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la dernière carte de tournoi a été distribuée. Le joueur qui aura récupéré le plus grand nombre de cartes de tournoi est l'heureux vainqueur.

TL 79797 1/11 Art. Nr.: 4908

Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

Ponytrofee

Spelidee: Anja Wrede und Christoph Cantzler
Illustraties: Katja Schmiedeskamp

Eindelijk is de dag van het grote ponytoernooi aangebroken! Iedereen heeft flink geoefend om vandaag bij de verschillende disciplines zijn beste beentje voor te zetten. Wie wint de meeste toernooikaarten en is uiteindelijk de gelukkige winnaar van de grote ponybeker?

Spelinhoud

24 ponykaarten (6 kaarten per pony), 12 toernooikaarten, 4 wortelen, Spelregels



Toernooikaarten voorzijde — achterzijde



Ponykaarten voorzijde — achterzijde

Spelidee

De toernooikaarten geven aan in welke discipline de pony's tegen elkaar moeten uitkomen. Elk kind draait een van zijn ponykaarten om en hoopt dat hij het hoogste aantal punten krijgt. Want alleen wie het grootste hoefijzer met de bijpassende kleur heeft omgedraaid, krijgt een punt. Maar pas op! Omdat de volgorde van de ponykaarten steeds weer verandert, heb je een goed geheugen nodig om met een beetje geluk dit spannende toernooi te winnen.

Spelvoorbereiding

Het spel bevat toernooikaarten en ponykaarten. Op de toernooikaarten staat op de voorkant telkens een van de vier disciplines waarin jullie met je pony moeten uitkomen. Elk van deze opgaven heeft een verschillend gekleurde rand.

Op de ponykaarten staat aan de voorzijde een rij met hoefijzers van verschillende grootte. Hoe hoger een hoefijzer hangt (en dus hoe groter het is), hoe beter je pony in een bepaalde discipline met deze kleur is.
Schud de toernooikaarten en leg ze met de opgaven naar beneden achter elkaar tot een parcours uit.
Iedere speler kiest een pony en pakt de bijpassende zes ponykaarten. Schud je eigen ponykaarten en leg ze verdekt met de hoefijzerkant omlaag voor je op een rij. Tenslotte krijgt ieder kind nog een wortel.



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst op een pony of een paard heeft gereden, mag beginnen en de eerste toernooikaart van het parcours voor iedereen zichtbaar omdraaien.
Nu is te zien welke opgave jullie pony's onder de knie moeten zien te krijgen. Probeer nu om een van je ponykaarten met een zo groot mogelijk hoefijzer met de bijpassende kleur om te draaien.
Om de beurt draaien ook de andere spelers een van hun ponykaarten om.

Wie heeft het grootste hoefijzer met de bijpassende kleur omgedraaid?

Bravo! Jouw pony heeft deze discipline gewonnen. Als beloning krijg je de toernooikaart en je legt hem voor je neer. Nu mag je pony wat uitrusten: pak de kaart uit de rij en leg hem verdekt opzij. De wortel leg je erop als voer. Hij blijft nu net zolang op deze ponykaart liggen tot je opnieuw bij een opgave de beste bent. Dan pak je de wortel en leg je hem op deze succeskaart. De kaart waarop de wortel zojuist lag, wordt verdekt op de vrijgekomen plaats van de rij kaarten gelegd.



Opgelet:
hebben meerdere kinderen een even groot hoefijzer met de bijpassende kleur omgedraaid? Dan draaien alleen deze kinderen nog een ponykaart om en worden de hoefijzers opnieuw vergeleken. Dit wordt net zolang herhaald tot er een duidelijke winnaar in deze discipline is bepaald.

Vervolgens worden alle ponykaarten weer omgekeerd. Wie de toernooikaart heeft gewonnen, mag de volgende toernooikaart en daarna een van zijn eigen ponykaarten omdraaien. Nu gaat het spel zoals boven beschreven verder.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste toernooikaart is uitgedeeld. Het kind dat de meeste toernooikaarten heeft gewonnen is de gelukkige winnaar.

La copa del Pony

Autores: Anja Wrede und Christoph Cantzler
Ilustradora: Katja Schmiedeskamp

¡Ha llegado por fin el día de la gran competición de los ponys! Todos han entrenado a fondo para dar hoy lo mejor de sí en las diferentes disciplinas. ¿Quién ganará el mayor número de cartas de competición y se convertirá al final en el afortunado ganador de la Gran Copa del Pony?

Contenido del juego

24 cartas de pony (6 cartas por pony), 12 cartas de competición, 4 zanahorias, 1 instrucciones del juego



cartas de competición anver — reverso



cartas de pony anverso — reverso

El juego

Las cartas de competición muestran qué disciplina van a disputar los ponys. Cada niño descubre una de sus cartas de pony y espera lograr con ella la mayor puntuación, pues sólo recibirá el punto quien haya dado la vuelta a la carta con la herradura más grande del color correspondiente. ¡Pero, estad al tanto! Como el orden de las cartas de pony va cambiando continuamente, hay que tener una buena memoria y algo de suerte para ganar este emocionante torneo.

Preparativos

En el juego hay cartas de competición y cartas de pony. Las cartas de competición muestran en el anverso una de las cuatro disciplinas en las que tenéis que competir con vuestro pony. Cada una de estas tareas tiene un margen de diferente color.
Las cartas de pony tienen en el anverso una escala con diferentes herraduras. Cuanto más arriba esté colgada una herradura del color correspondiente (y, por tanto, cuanto más grande es) tanto mejor es el pony en esa disciplina en cuestión.
Barajad las cartas de competición y formad un recorrido con ellas con la cara de las tareas boca abajo.
Cada uno de vosotros elige un pony y coge las seis cartas de pony que se corresponden con él. Barajad bien vuestras propias cartas de pony y colocáoslas delante formando una hilera con la cara de la herradura boca abajo. Cada niño recibe, además, una zanahoria.

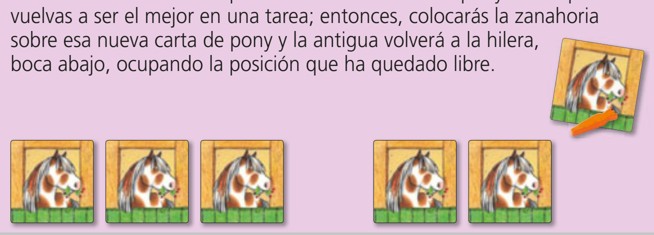


¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquél de vosotros que haya montado más recientemente en un pony o en un caballo. Da la vuelta a la primera de las cartas de competición del recorrido, de modo que sea visible para todos. Ahora sabéis ya qué tarea deben realizar vuestros ponys. Da la vuelta a una de tus cartas de pony para intentar sacar la herradura lo más grande posible del color correspondiente. Por turno van dando la vuelta los demás jugadores a una de sus cartas de pony.

¿Quién ha dado la vuelta a la herradura más grande del color correspondiente?

¡Bravo! Tu pony ha ganado en esta disciplina. Recibes de premio esa carta de competición y te la colocas a un lado. Tu pony puede descansar ahora: saca esa carta de la hilera y colócala a un lado boca abajo. Pon la zanahoria encima como señal de que tu pony está recuperando fuerzas. La zanahoria se quedará sobre esa carta de pony hasta que vuelvas a ser el mejor en una tarea; entonces, colocarás la zanahoria sobre esa nueva carta de pony y la antigua volverá a la hilera, boca abajo, ocupando la posición que ha quedado libre.



Atención:
¿Son varios los niños que han dado la vuelta a una herradura con el mismo tamaño y el color correspondiente? Entonces, esos niños, y sólo ellos, dan la vuelta de inmediato a otra carta de pony y se comparan nuevamente las herraduras. Este procedimiento se repite las veces que sean necesarias hasta que quede un único ganador en esa disciplina.

A continuación se vuelve a dar la vuelta a todas las cartas de pony. El jugador que ha recibido la carta de competición debe dar la vuelta a la siguiente carta de competición y después a una carta propia de pony. Entonces prosigue el juego como se ha descrito anteriormente.

Final del juego

La partida acaba cuando se reparte la última carta de competición. El afortunado ganador será el niño con el mayor número de cartas de competición ganadas.

La coppa del pony

Autori: Anja Wrede und Christoph Cantzler
Illustrazioni: Katja Schmiedeskamp

Finalmente è arrivato il giorno del grande torneo del pony! Tutti si sono allenati alla perfezione per poter oggi competere al meglio nelle varie discipline. Chi vincerà il maggior numero di carte del torneo e sarà alla fine il felice vincitore della grande coppa del pony?

Contenuto del gioco

24 carte del pony (6 carte per pony), 12 carte del torneo, 4 carote, Istruzioni per giocare



Carte del torneo lato superiore — lato inferiore



Carte del pony lato superiore — lato inferiore

Ideazione

Le carte del torneo indicano in quale disciplina gareggiano i pony. Ogni bambino scopre una delle sue carte pony sperando di raggiungere il punteggio più alto. Riceve infatti il punto solo chi scopre il ferro di cavallo più grande del colore corrispondente. Attenzione, però! La successione delle carte del pony cambia costantemente e dunque bisogna avere una buona memoria per vincere con un po' di fortuna l'avvincente torneo.

Preparativi del gioco

Ci sono carte del torneo e carte del pony. Le prime mostrano sul lato anteriore una delle quattro discipline in cui dovete presentarvi con il vostro pony. Ognuno di questi esercizi ha un bordo di diverso colore.

Sul lato anteriore le carte del pony hanno una serie di diversi ferri di cavallo. Il grado di abilità del pony nella rispettiva disciplina sarà tanto più alto corrispondentemente alla posizione del ferro di cavallo dello stesso colore (e quindi anche alla sua grandezza).

Mescolate le carte del torneo e disponetele in una fila con il lato del compito da eseguire verso il basso. Ognuno sceglie un pony e prende le sei corrispondenti carte pony. Mescolate bene le vostre carte pony e disponetele in una fila davanti a voi con il lato del ferro di cavallo coperto. Ogni bambino riceve poi anche una carota.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi per ultimo ha cavalcato un pony o un cavallo e scopre ben visibile a tutti la prima carta del torneo della fila.
Osservate ora la disciplina acui dovranno dedicarsi i vostri pony.
Cerca di scoprire una delle tue carte pony con il ferro di cavallo più grande possibile del colore corrispondente.
Uno dopo l'altro anche gli altri giocatori scoprono una delle loro carte pony.

Chi ha scoperto il ferro di cavallo più grande del colore corrispondente?

Bravissimo! Il tuo pony ha vinto in questa disciplina. Ricevi in premio la carta del torneo e la metti accanto a te. Il tuo pony adesso si riposa: prendi la carta dalla fila e mettila coperta da parte e sopra collochi la carota come cibo. Rimarrà su questa carta pony fino a quando sarai di nuovo il più bravo in una disciplina. La carta che ha segnato il tuo successo verrà messa sotto la carota e la precedente carta, coperta, la sostituirà nel posto vuoto della fila di carte.



Attenzione:
Più bambini hanno scoperto un ferro di cavallo del colore corrispondente delle medesime dimensioni? Tutti questi bambini scoprono subito un' altra carta pony e confrontano di nuovo i ferri di cavallo. L' operazione si ripete fino a quando risulta un unico vincitore in questa disciplina.

Si coprono poi di nuovo tutte le carte pony. Chi ha ricevuto la carta del torneo scopre la seguente carta del torneo e poi una delle sue carte pony. Ora il gioco prosegue come innanzi descritto.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando non ci sono più carte torneo. Il fortunato vincitore sarà il bambino con il maggior numero di carte del torneo.